アダルト本格派3D・R・P・G

DRAGOON ARMOR

FOR ADULT

ドラグーン・アーマーFORアダルト

INDEX

「たいへんだぁっ！　リーナ王女が何者かにさらわれたっ!!」
なんだって!?　僕は書きかけの報告書もそのままに、その騎士の話に聞き入った。
今は真夜中。何が起こってもおかしくないくらい、月が赤かった。
「うそじゃない、寝る前に冷たい物を、って。侍女が王女に飲物を持って行ったんだと。でも、持って行ったときには王女の姿はベッドから消えており、窓から外を見た時に大きな黒い影が北に向かって飛んで行ったのが見えただけなんだそうだ。」
詰所に集まっていた数人の騎士たちは、ざわめきたった。
僕は彼に聞いた。
「ほかに何か、手がかりはないのか!?」
「ああ。あとは、姫の部屋に普通の大きさの10倍はあろうかという、大きなカラスの羽が落ちてたとか、姫の悲鳴が小さくきこえたとか・・」
僕のとなりにいた騎士が、ぼそりとつぶやいた。
「どうなっちまってんだよ・・・最近おかしな事がおこりすぎるぜ・・」

この一週間ほど、フォルファラールは不思議な事件が起こり続けていた。
近隣の村や領内の町から、若い娘たちがどんどん姿を消して行ったのだ。
最初は好きな男と駆落ちでもしたんだろう、などとうわさされていたが、こうも頻繁に続くと警備隊も動かざるをえなかった。
しかし、いくら警備を強化しても、娘たちは次々と消えていった。
だれも消えた理由を説明できるものはいなかった。
そして、ついにはリーナ王女までが姿を消してしまった、というわけだ・・・

「娘たちだけじゃない、クライスまで消えちまったのはどういうわけだ？
あれだけの強者がくたばったとは思いたくないが・・・。」
「ああ、あいつがいればなぁ・・・少しは事件の解決も早まるだろうに。」

クライスというのは僕の親友であり、兄貴分である。
聖騎士隊の中では一番ウデのたつヤツで、騎士隊士官の第一候補だ。
そもそも、僕は彼の推薦で聖騎士隊に入隊できたんだ。
その彼までが姿を消してしまった。娘ばかりが消えて行く中で、男の彼までが姿を消してしまったというのは、どうもわからない。
彼は1週間前、警備のために単独で出動して、そのまま帰ってこなかった。
馬だけが彼のヘルメットをのせて、帰ってきたのだ。
何かがおこりそうな予感はしていたが・・・
「最悪の事態だな・・・」

王宮は非常事態を宣言し、各方面・・特に北方を中心に捜索隊を派遣した。
捜索隊のそれぞれは聖騎士隊のメンバーが指揮をとり、必死の捜索を続けた。
その甲斐あってか、王女がさらわれた二日後にはそれらしきポイント・・・
北のみずうみの上に、宙に浮かぶ怪しげな塔を見つけたのだった。

国王はさっそく精鋭部隊を編成し、塔へと派兵した。しかし、宙に浮かぶ塔に手出しできるはずもなく、やむなく兵士は引き返した。
王はただの精鋭部隊では相手にならないことを悟った。
そして王は、非凡なる冒険者の存在を期待し、町にお触れを出した。

北の魔塔を探索し、なおかつそこより捕らわれているであろうリーナ王女を救い出したる勇者に、フォルファラールの王位継承資格を与える。
またその意志が無い者にも、望む限りの地位・名誉・財宝他をとらせる。
また王宮に魔塔の情報を持ってきたる者に対しても、それに値する報酬をとらせる。

そのころ、僕はすでに北のみずうみに向かっていた。
僕の名はランディス・クルーガー。
ついこの間、あこがれていたフォルファラールの聖騎士隊への入隊資格を得、王国軍のトップエースたる『純白の聖騎士』を名乗った瞬間、このようなお国の大事。親友のクライスは行方不明になるし、行先は得体の知れない魔塔だし・・
それでも、幼いころからずっとホレてたリーナ姫の危機とあっちゃあ、僕が行かないわけにはいかないだろう。

「何をぶつくさ言ってんのよ。自分で志願したんでしょ。覚悟決めなさいよ。」
上の方から声がする。頭の上には、妖精がちょこんと腰掛けている。
彼女の名前はフィン。なんでも、リーナ王女の親友なんだそうだ。人間嫌いの妖精まで友達にしてしまうあたり、リーナ姫という方はやはり並の王女とは格が違う。
「ところで、人間嫌いの妖精が、どうして僕なんかに声をかけてきたんだ？」
フィンがむくれて答える。
「しょうがないでしょ。あたし一人で助けに行こうとも思ったけど、とてもじゃないけどできっこないもの。だから、姫様を助けに行ってくれる人の中から腕のたちそうな人を捜してたのよ。でもそういう人たちって、みんな王位継承権だの地位だの財宝だの、あげくの果てには姫様とのベッドシーンを期待してるようなやつらばっかりなんだもの。
姫様を助けに行ってくれる人の中で、純粋に姫様が心配で、っていうのはあなただけだったわ。　まったくもう、だから人間なんて嫌いなのよ・・・。」
御説ごもっとも。

山道はだんだん深く、険しくなっていく。　目的の塔はもうすぐそこだ。
待っててください、リーナ姫。きっと、僕がお救いしますから・・・

●ゲームの起動方法

ＰＣ－９８０１シリーズを使用する場合

本製品を起動するためには、ＭＳ－ＤＯＳのVer 2.11（※）以上が必要です。
ゲーム用ディスクを直接起動させることはできません。

まずコンピュータ本体の電源を投入してから、ＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクをドライブ１にセットし、リセットキーをおして起動してください。
（メニュー画面が立ち上がるようでしたら「メニューの終了」を選択してください。）
画面に、Ａ＞という表示がでてきましたら、ＭＳ－ＤＯＳのシステムを抜き、ゲーム用ディスクを、それぞれドライブ１にセットして

ＤＡ⏎

と、入力してください。

※　ＭＳ－ＤＯＳをご存知ない方に
ＭＳ－ＤＯＳというのは、コンピューターを動かすのに必要なシステムの部分でして、Micro Soft（ＭＳ）社のDisk Operation Systemの頭文字です。現在９８０１シリーズでは、ビジネス向けソフトの９割以上と、ゲームソフトでも半数以上がＭＳ－ＤＯＳ上でそのプログラムを実行しております。ですので、もしＭＳ－ＤＯＳをお持ちになっていない方でも、ＭＳ－ＤＯＳを組み込んでいるソフト（例・ワープロ一太郎、Lotus １２３、マルチプランなど）を起動、終了させ、Ａ＞という表示がでたところで本製品とディスクを交換し、前記の通りに入力していただければ、ゲームを起動させることができます。 （一部ソフトにおいてはメモリ関係・プログラムの性質上、正常に動作しない場合もあります。）

ＰＣ－８８０１シリーズ（ＳＲ以降）を使用する場合

まず本体の電源を投入し、ゲームディスクＡ・Ｂをそれぞれドライブ１・２にセットして、リセットキーを押してください。
あとは自動的にゲームが起動されますので、画面の指示にしたがってディスクを交換してください。

９８０１シリーズはディスク２枚、８８０１シリーズはディスク３枚組です。

●ゲームのコマンド

<迷宮の移動>

		前進		
		8		
左向き	4	＋	6	右向き
		2		
		後向き		
0：キャンプ				

移動は、テンキーの２，４，６，８でおこないます。
８で前進、その他のキーは方向転換です。

０を押すと、キャンプモードにはいります。

迷宮の扉も鍵がかかっていなければ、扉に向かって前進すれば通ることができます。

ＩＮＳキー・ＤＥＬキーで、スピードの調節をすることができます。ＩＮＳキーでスピードアップ、ＤＥＬキーでダウンです。スピードの調節は音で判断してください。

<キャンプモード>

キャンプにはいると、次の事ができます。

1）状態の表示
自分の現在の状態を表示します。
現在のレベル、所持金、体力、装備等の確認をおこなってください。

2）　魔法
　　フィンに頼んで魔法をかけてもらいます。
　　ただしあまり何度も何度もかけてもらっていると、フィンの機嫌を損ねてしまいますので注意してください。

3）　アイテムを見る
　　いま自分が持っている、武器・防具以外のアイテムを表示します。

4）　冒険に戻る
　　キャンプモードから抜け、再び迷宮に戻ります。

☆データのロード・セーブについて

　キャラクターデータはアイテムショップでのみおこなわれます。
　くわしい説明は、アイテムショップの項をご覧ください。

●迷宮とモンスター

迷宮には、魔物の放ったモンスターたちがうようよしています。
ですから迷宮を歩いていれば、当然モンスターと出会うこともあるわけです。
残念ながら、そういったモンスターに考える脳みそはほとんどありません。
やつらにとって出会った者はみんな敵、もしくは食料なのです。
モンスターと出逢ってしまったら、その瞬間から命をかけた戦いが始まるのです・・・。

●戦　　闘

戦闘は、敵のターンと自分のターンに分かれておこないます。
ＤＥＸの高い方が先攻権をとります。

<自分のターン>

まず、あなたが行動します。ファンクションキーを使って、次の中から行動を選択してください。

戦う：武器を使った肉弾戦。パワーがあれば、一度に複数の敵を倒すことも可能です。
防御：攻撃をせず、自分の防御を固めます。防具に加えて武器をも防具として使いますので、アーマークラスが２倍にはね上がります。ただし、魔法及びブレス攻撃には通用しません。
逃亡：勝ち目が無いと思ったときに使ってください。戦闘を放棄してその場から離脱します。
　　　ただし、逃げられるとは限りません。逃げられなければ、次のターンは無条件に攻撃を受けることになります。もっとも、騎士とは決して退かないものなのですが。

次に、妖精フィンが行動します。

フィンは肉弾戦はできません。
魔法専門ですので、あなたがまずフィンに頼んでください。
ただ、妖精というのはきまぐれで気分屋ですので、機嫌の悪いときには「やぁよ」なんていうのも十分ありえますから、覚悟だけはしておいてください。

フィンが持っている魔法は、大きく以下にわかれます。どの魔法を使うか聞いてきたら、ファンクションキーで選択してください。

1）攻撃
　敵に直接ダメージを与える魔法です。

2）防御
　自分に魔法をかけてもらい、敵からの攻撃を受けにくくさせます。

3）回復
　怪我をした場合、治療してもらいます。

魔法のレベルは、フィンの着ている服によってかわってきます。
通常服を着ているときにはレベル１で、以下
スチュワーデスの制服　：レベル２
看護婦の白衣　　　　　：　　　３
バーガーショップの店員：　　　４
セーラー服　　　　　　：　　　５
体操服　　　　　　　　：　　　６

と、なっています。

<敵のターン>

敵は１匹だけとは限りません。まず敵の総数だけ、次のアクションがおこります。

戦闘　　：物理的な攻撃をおこなってきます。
逃亡　　：逃げます。逃げきれないときもありますが。

（これ以下の行動は、特定のモンスターのみがおこします。）

ブレス　：炎を吹きます。この攻撃はアーマーを無視してダメージがきます。
仲間を呼ぶ：無傷の仲間を１匹呼びます。呼ばれた仲間は、このターンは攻撃しません。
魔法　　：攻撃魔法、治癒魔法、敵によってさまざまな魔法をかけてきます。

また傷を負った瞬間に、そこから経験を吸っていくようなヤツもおりますので、ご注意を。

●レベルアップ

戦いが終わって生き延びていれば、モンスターを倒した分だけ経験値が手に入ります。
経験値がある一定値になると、レベルが１つ上がります。レベルがあがればその分キャラクターのパラメーターも上昇し、いいかえれば強くなっていくわけです。
レベルアップすると、それに必要な経験値は失われます。つまり５００ｅｘｐでレベルアップ、という時に５０５ｅｘｐをかせいだとすると、５００ｅｘｐがレベルアップに使われ、残りの５ポイントが手元に残る、といったぐあいです。

●アイテムショップ

塔の真下で、魔法使いのくそばばぁ！が店を開いています。お金と体力の許す限り、買物をしてくださってけっこうです。
売っている物ものリストはこの後に表にしておきますので、それを参照してください。ただその物の説明はここでは書ききれませんので、くそばばぁ！に直接話を聞いてください。
また塔に入るためにも、悔しいことにあのごうつくばばぁ！の力を借りるしか手はありません。１回につき１００ｇｐもの大金を支払って、魔法で塔の内部に転送してもらってください。
帰ってくるときは心配いりません。飛び降りれば、ばばぁ！の店の前に現れるようになってます。

データのロード・セーブもここでおこないます。
迷宮の奥深くにいる時は、店まで戻ってこないとならないわけですが、そこは御安心を。各階に１カ所ずつ、体力を回復してくれる泉があります。
そこにはしっかり店へ直通の通路があります。そこから店に帰ってきてセーブをした後、またその泉に戻ればいいわけですから。
ばばぁに転送してもらう時に、何階の泉に転送してもらうか指定できるようにし

ておきますので，ただし、今まで行ったことのある島に限ります。
あっ、するとまたばばぁに１００ｇｐ出さなきゃならなくなるワケか・・・

「ばばぁ、ばばぁとうるさいのぉ。わしが何をしたというんじゃ。わしはただ単に困っている冒険者の手助けをして、しかるべき報酬をもらっとるだけじゃ。何が悪い？」
うるせぇ、足元見やがって。これじゃせっかく姫を助けに来てくれたプレイヤーが、気を悪くしちまわぁ。　そのうち誰も来なくなっちまうぞ。
「ふむ、それは困るな，商売あがったりじゃわい。よし、ここは大事なお客様のためじゃ，消費税全額負担セールをやってやるわい。どーじゃ、感謝しろよ。」
・・・あのなぁ・・この世界にゃ、もともとそんなのないだろーが。
「わかったわかった、じゃ，せめて転送サービス半額でどーじゃ？」
・・・・どこまでもケチくさいやつ。　みなさーん、５０ｇｐでいいそうですよ。
え？　それすら払えない？　困ったな。
「そういうやつは、迷宮の入口には運んでやるが、さらに奥までの転送サービスはなしじゃ。ふぉっ、ふぉっ、ふぉっ・・・」

●キャラクターのパラメーター

キャラクターの能力は、以下の属性値によってあらわされています。
その能力の説明をいたします。

ＳＴＲ：

ストレングス。キャラクターの筋力です。この値が高ければ、より重い装備をつけることもできますし、敵に与えるダメージも大きくなります。

ＤＥＸ：

デクスタリティ。器用さ・機敏さをあらわします。（ＤＥＸは本来、機敏さの意味は無いのですが、このゲームでは同じ物と考えてください。）
この値が高いと敵の攻撃を受けにくくなり、また敵にヒットさせやすくなります。
ＳＴＲ値以上の重量を装備すると、ＤＥＸが下がってしまいます。注意してください。

HP/HPMAX：

ヒットポイント、およびヒットポイントの限界値です。どれだけのダメージを受けて生きていられるか、をあらわしたものです。
HPが0以下になってしまうと、キャラクターは死んでしまいます。
フィンに頼んで魔法で回復させてもらうこともできます。

＊＊＊ 以上の数値は、レベルが上がると10前後上昇します。 ＊＊＊

LEVEL：

キャラクター総合的な強さです。数字が大きければ大きいほど強いキャラクターだというわけです。　・・・そうなるはずです。

EXP：

エクスペリエンスポイント。RPGにつきものの経験値のことです。
モンスターを倒して経験値を稼ぎ、キャラクターを強くしていってください。
「いつの時代でも、女は強く優しい男が好きなんじゃよ。」
わっ、こら、このばばぁ、いきなりしゃしゃり出て来るんじゃねぇ!!
時代を超えて生きているバケモンが！

GOLD：

金貨のことです。この世界の通貨単位はGP（Gold Point）です。
強い敵ほどたくさんの金貨を持ってますし、モンスターの性質上、大量にガメてるやつもいます。そいつらを倒して金貨を手に入れるわけです。
（・・・強盗やおいはぎと、どこがどう違うっていうんだ。）
たくさん持っていれば、それだけいい装備を買えますし、まあたくさん持っていればいい気分になれますけどね。いつの時代でも。
「待っておるぞぉ、金持ちは大歓迎じゃあ・・・と言ってワシは去る。ほっほっほ・・・」
・・・ども、お騒がせいたしました。

No	武器名称	Str	価格
1	ダガー	5	10
2	ハンマー	15	20
3	ショートソード	20	50
4	ロングソード	35	100
5	ブロードソード	40	500
6	ファルシオン	40	600
7	バスタードソード	60	1500
8	グレートソード	100	10000

うちで扱っているアイテムの全カタログじゃ。持ってれば役に立つじゃろ。

Ｓｔｒと書かれた項は、そのアイテムの重さじゃよ。それ以上のＳｔｒがないと、扱うのは難しいの。

No	防具名称	Str	Dex	価格
1	ローブ	2	2	10
2	レザーアーマー	4	1	30
3	リングメイル	12	3	50
4	スケールメイル	20	5	100
5	ハーフプレート	60	7	500
6	チェインメイル	70	10	800
7	フルプレート	120	20	1500
8	ミスリルプレート	100	20	5000

Ｄｅｘと書かれた項は、防具をつけることによってどれだけ行動に制限が加わるか、を表しておる。つまり、数字が大きければそれだけ動きづらい、ということじゃよ。

No	盾名称	Str	Dex	価格
1	カッターシールド	2	0	10
2	ウッドシールド	5	1	50
3	スモールシールド	10	3	100
4	ラウンドシールド	20	6	200
5	ラージシールド	30	10	500
6	ウォールシールド	50	30	1000

また、装備のＳｔｒ値はすべて加算される。つまり、１００のストレングスを持つ人間は、Ｓｔｒ値が１００までの装備をすべて使える、というわけではない。
全部あわせて１００以下にしないと、行動に支障をきたすということじゃ。

アイテム名	重さ	価格	効果の持続
効果・使用結果			
えっちな本　1巻～3巻	1	下記	いつでも
価格は1万・1万5千・2万。　えっちな気分になれる。			
Ring of Strength	0	3000	常時
これをつけると、STRが50追加される。			
Ring of Defence	0	5000	常時
戦闘時、ダメージを20ポイント吸収してくれる（ブレスには無効）			

●アフターサポートについて

◎ ドラグーンアーマーが動かない場合

最初から動かない場合は、次の事について確認してください。

1. お買い上げの製品に記載されている機種名と、御使用の機種はあっていますでしょうか？
   特に９８０１シリーズの場合、９８０１Ｖ以前及びＶ以降でもＬＴ・ＸＡ・ＸＬ・ＲＬでは動きません。
   ８８０１シリーズは、ＭオＫⅡ以前の機種では動きません。

2. ９８０１シリーズを御使用の場合、一度ＭＳ－ＤＯＳを使ってシステムを起動していただけましたでしょうか？

3. 同じく９８０１シリーズの場合、メモリは６４０ＫＢ接続されていますでしょうか。

4. ディスクの挿入方向が間違ってはいませんか？

5. お手持ちのディスクは、他の同機種でも動きませんか？
   （動く場合は、お手持ちのコンピューターの動作不良が考えられます。）

6. ディップスイッチやクロック設定は正しくできていますか？

◎ 途中で止まってしまう場合

1. ディスクにセーブする際、プロテクトシールを貼ってはいませんか？
   ３．５インチの場合、プロテクトノッチが開いてはいませんか？

2．ディスクを入れ換える際、画面の指示の通りにディスクを入れ換えていただけましたか？
ディスクの種類だけではなく、挿入するドライブナンバーも間違っていませんか？

3．指示の無いうちにディスクを入れ換えてはいませんか？

以上全てをチェックしてなお動かない場合は、フロッピーディスクの異常が考えられます
その場合は、一度フェアリーテールにお電話をください。
こちらで検討させていただいたうえて、できる限りの処置をさせていただきます。

〒169　東京都新宿区高田馬場1－33－14
サンフラワービル　B1F

フェアリーテール
FAIRYTALE

Tel　03（200）9834
フェアリーテール　ユーザーサポート係

《ご注意》

ドラグーンアーマーフォーアダルトのプログラム及びパッケージ、マニュアルはFairytale の著作物です。無断で複写、複製する事を禁じます。

※製品には万全を期しておりますが、万一プログラムが動作しない場合は、まず次の事をお確かめ下さい。

●本体ディスプレイなどの電源やケーブルが正しく接続していますか？
●ディップスイッチやクロックなどの設定が間違っていませんか？
●ディスケットは正しくセットされていますか？
●一度電源を切って、状態を安定させてからゲームを立ち上げましたか。

以上をご確認の上、それでも作動しない場合は…。

●ご購入ショップなどで、同じ機種の機械での動作をお確かめください。別の機械で正しく動作する場合にはご使用の機械の故障等が考えられます。

上記いずれの場合にも動作しない時は、誠に申し分けありませんが、お手持ちのゲームディスクの動作不良が考えられます。
お手数ですが、お名前、ご住所、お電話番号、ご使用機種名をお書きのうえ、ディスケットをお送りください。至急、調査の上交換品をお送りします。

●このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する、地名、団体名、登場人物は実在のものとは一切関係ありません。

東京都新宿区高田馬場1-33-14
サンフラワービルB1F

正誤表

（ドラグーンアーマー　８８シリーズ）

5ページ目：

８８シリーズの表示速度調節はROLLUP／ROLLDOWNのキーを使用してください。
ROLLUPでウェイト間隔増（表示スピード低速）
ROLLDOWNでウェイト間隔減（高速表示）です。

お詫び：
PC-８８０１シリーズのメモリー、ハードウェアの制限上、アニメーション処理箇所の制限を行いました。ご理解、ご了承ください。

1989　09／21
Fairytale